



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Informe Final del Trabajo de Integración Curricular previo a la
obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,**

Mención: Educación Inicial

TEMA:

**“JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA
ATENCIÓN VISO MOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”**

AUTORA: Daysi Estefanía De La Cruz Martínez.

TUTORA: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

Ambato- Ecuador

octubre 2021 – marzo 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg., con cédula de ciudadanía: 1801911890 en calidad de tutora del trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA ATENCIÓN VISO MOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”** desarrollado por la estudiante Daysi Estefanía De La Cruz Martínez , considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita, Mg.

C.C. 1801911890

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA ATENCIÓN VISO MOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”**, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



De La Cruz Martínez Daysi Estefanía

C.C. 1805357835

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Integración Curricular, sobre el tema: **“JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA ATENCIÓN VISO MOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”**, presentado por la señorita De La Cruz Martínez Daysi Estefanía, estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Psc. Elena Rosero Morales Mg.

C.C. 1803459401

Miembro de comisión calificadora

Dra. Daniela Benalcázar Chicaiza, PhD.

C.C. 0502125123

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Este trabajo de Titulación se lo dedico a Dios quien me dio la fuerza necesaria para poder cumplir este gran sueño, por bendecirme con la salud y cuidar siempre de mí.

En especial a mi ángel del cielo Arturo De La Cruz mi padre, quien continuamente me llenó de sabiduría y fortaleza día a día. A mi madre Cecilia Martínez, quien con su amor, paciencia y esfuerzo me ha permitido cumplir hoy un sueño más.

Mi hermano Darwin, quien siempre confío en mí y estuvo apoyándome de una u otra manera, a mis hermanas Rosa y Lissette quienes fueron mi motivación con sus consejos y apoyo moral. Lo dedico también a mis sobrinos Paúl, Heidi, Gabriel quienes son mi motivo para ser mejor persona cada día.

Por último, dedico a mis mejores amigas Tatiana, Evelyn, Alexandra quienes empezaron conmigo esta nueva etapa y hoy estamos cumpliendo nuestro sueño más anhelado.

Daysi De La Cruz

AGRADECIMIENTO

Estoy muy agradecida con toda mi familia por acompañarme a través de cada obstáculo en mi vida y permitirme alcanzar mis sueños.

A la Universidad Técnica de Ambato en especial a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, por convertirme en una excelente profesional.

Gracias a todos mis docentes que compaginaron parte de mi formación con sus conocimientos, valores y consejos.

A la Unidad Educativa “Madre Gertrudis” por su apertura para la elaboración de mi proyecto de igual manera a las autoridades quien la conforman.

Daysi De La Cruz

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

PORTADA

A. PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
CAPÍTULO I.....	12
MARCO TEORÍCO.....	12
1.1 Antecedentes Investigativos	12
1.2 Objetivos	14
CAPÍTULO II	26
METODOLOGÍA	26
2.1 Materiales	26
2.2 Métodos	26
CAPÍTULO III.....	30
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
3.1 Análisis y discusión de los resultados	30

3.1.1 Análisis de datos obtenidos con la ficha de observación aplicada a niños/as del nivel inicial II	31
3.1.2 Análisis y discusión de los resultados	41
3.2. Verificación de la Hipótesis	47
CAPÍTULO IV	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	48
4.1 Conclusiones	48
4.2 Recomendaciones	50
C. MATERIALES DE REFERENCIA	51
Referencias Bibliográficas	51
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Juegos de memoria.....	20
Tabla 2. Participa con agrado en los juegos	31
Tabla 3. Respeta las reglas de los juegos	32
Tabla 4. Concentración al momento de jugar	33
Tabla 5. Coordinación en los movimientos.....	34
Tabla 6. Reconoce la ubicación de objetos	35
Tabla 7. Análisis de datos obtenidos de las entrevistas	38
Tabla 8. Análisis de datos de la Variable Independiente	41
Tabla 9. Análisis de datos de la Variable Dependiente.....	44

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Fiabilidad escala de variables	28
Gráfico 2. Participa con agrado en los juegos	31
Gráfico 3. Respeta las reglas de los juegos	32
Gráfico 4. Mantiene una concentración al jugar	33
Gráfico 5. Coordinación en los movimientos.....	34
Gráfico 6. Reconoce la ubicación de objetos.	35
Gráfico 7. Verificación de la Hipótesis	47

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA: “JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA ATENCIÓN VISOMOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”

Autora: Daysi Estefanía De La Cruz Martínez.

Tutora: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación lleva como tema “Juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora de los niños del Nivel Inicial” se ajusta a la línea de investigación Educativo-Social. Su proceso empieza mediante la indagación de varias fuentes bibliográficas referentes a las variables del presente estudio mismas que se estructuraron con un soporte teórico-científico lo cual aportó en los antecedentes investigativos y la fundamentación teórica cumpliendo así con el primer objetivo. Cuenta con un enfoque mixto cuali-cuantitativo, investigación básica, diseño exploratorio secuencial y un alcance descriptivo, posee como técnica la entrevista utilizando como instrumento un guion de preguntas abiertas que va dirigido a 3 docentes del nivel inicial, fue validada por 2 expertos acorde al tema el mismo que ayudó a cumplir con el segundo objetivo. De igual forma se utilizó la técnica de la observación seguido del instrumento ficha de observación que cuenta con 5 ítems y una escala valoración acogido al currículo de educación inicial de 1 iniciado, 2 en proceso y 3 logrado, su validación se realizó a través del método estadístico Alpha de Cronbach, obteniendo como fiabilidad un 0,930 el cual permite confiar en el instrumento de esta manera se procedió aplicar durante clases virtuales a través de la plataforma zoom en el cual se analizó la relación de los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora, la recolección de información se tabuló mediante el programa SPSS llegando a concluir que existe una gran relación entre ambas variables, dando así finalmente el cumplimiento al tercer objetivo.

Palabras clave: Juegos de memoria visual, atención visomotora, Nivel inicial, clases virtuales.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

THEME: “JUEGOS DE MEMORIA VISUAL EN LA ESTIMULACIÓN DE LA ATENCIÓN VISOMOTORA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL”

Author: Daysi Estefanía De La Cruz Martínez.

Tutor: Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

ABSTRACT

The theme of the research is "Visual memory games in the stimulation of the visual-motor attention of children at the Early Level", and it is adjusted to the Educational-Social line of research. Its process begins by means of the investigation of several bibliographic sources referring to the variables of the present study, which were structured with a theoretical-scientific support that contributed to the research background and the theoretical foundation, thus fulfilling the first objective. It has a mixed qualitative-quantitative approach, basic research, exploratory sequential design and a descriptive scope, it has as a technique the interview using as an instrument a script of open questions addressed to 3 teachers of the initial level, it was validated by 2 experts according to the topic, which helped to fulfill the second objective. Similarly, the observation technique was used, followed by the observation card instrument, which has 5 items and a rating scale based on the initial education curriculum of 1 initiated, 2 in process and 3 achieved obtaining as reliability a 0,930 which allows us to trust the instrument, thus we proceeded to apply it during virtual classes through the zoom platform in which we analyzed the relationship of visual memory games with the stimulation of visual-motor attention, the collection of information was tabulated using the SPSS program, concluding that there is a strong relationship between the two variables, thus finally fulfilling the third objective.

Keywords: Visual memory games, visual-motor attention, Initial level, virtual classes.

CAPÍTULO I

MARCO TEORÍCO

1.1 Antecedentes Investigativos

Para argumentar el presente proyecto basado en los juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora, se indagó en diferentes repositorios institucionales y artículos científicos de países como: México, España, Ecuador en el cuál manifiestan que los docentes optan por utilizar los juegos de memoria como una estrategia básica durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, puesto que este tipo de juegos estimula al cerebro de los niños/as de manera saludable. Es por ello que se obtiene la siguiente información relacionada con las variables (Britton, 2020).

Según (Palomino, 2019) dentro de su estudio “Los juegos de la memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes” manifiesta que los juegos memoria estimula al cerebro de una manera divertida y satisfactoria, esta investigación cuenta con un enfoque cuantitativo, uno de los objetivos planteados es, Determinar la eficacia de los juegos de memoria en el aprendizaje de la adición y sustracción en los estudiantes. Por lo tanto, los instrumentos aplicados es una encuesta y una lista de cotejo que ayudaron a recabar información pertinente y concisa, llegando así a una conclusión de que es totalmente eficaz aplicar juegos de memoria en los niños para lograr una adición y sustracción con excelencia al momento de resolver cualquier actividad planteada por la docente sin presentar ninguna dificultad.

Por lo tanto se justifica bajo la opinión de (Barreto, 2020) en su investigación basada “El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica” indico en uno de los objetivos específicos. Determinar los beneficios obtenidos con el uso del juego como estrategia de estimulación para mejorar el aprendizaje, cuenta con un enfoque

mixto, el instrumento aplicado se realizó a través de encuestas dirigidas a estudiantes y profesores en el cual se planteó la gran importancia del juego en la vida del ser humano.

Asimismo, en el proyecto de investigación realizado por el autor (Fanlo, 2016) titulado “Estimulación de habilidades cognitivas visuales a través del juego” establece el beneficio que aporta a los niños en su desarrollo del sistema visual al relacionarse con el juego, por lo cual en esta investigación el estudio se realizó estadísticamente por un test Chi-cuadro, con el objetivo de valorar el desarrollo de las habilidades viso-cognitivas que se alcanza mediante el juego, la población son edades comprendidas entre los 4 y 5 años de edad. Al realizar este estudio se llegó a la conclusión que, al jugar durante 8 semanas o 20 minutos al día el niño/a puede estimular fácilmente sus habilidades cognitivas.

Por otro lado (Flores, 2020) realizó la siguiente investigación: “El uso de la metodología de aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de la comprensión auditiva” esta investigación se fundamenta teóricamente al proponer el siguiente objetivo: Indagar las principales características del aprendizaje basado en juegos, para lo cual hace mención a la metodología juego trabajo de modo que se establece un método flexible que va dirigido a niños de educación inicial, lo cual pretende organizar diferentes espacios de aprendizajes con el único objetivo de aplicar los 4 momentos de juego trabajo que son: El momento de planificación, desarrollo, de orden y por último el momento de socialización, una de las mayores ventajas de esta metodología juego trabajo es preparar al infante en un ser autónomo e independiente.

De la misma forma en el estudio recabado por (Gutiérrez, 2015) se planteó el siguiente tema “Prevalencia de las habilidades perceptuales visuales, la integración visomotora, los movimientos oculares y la atención visual” en esta investigación mencionan la importancia de estimular la atención visomotora en los niños a tiempo, ya que nos permite procesar información visual vinculado con la motricidad fina, este tipo de estimulación logra una eficaz coordinación óculo – manual. La relación que muestra con el aprendizaje es la influencia a la atención visomotora, que involucra en si movimientos controlados y deliberados que requieren mayor

precisión, las superioridades que reflejan este tipo de actividades en el proceso educativo es competitivo puesto que se prepara niños con alto grado de razonamiento, imaginación y creatividad.

A lo largo de los años en la educación infantil se ejecuta estimulaciones sensoriales a medida que los niños estimulen todos sus sentidos es por ello que (Troya, 2017) indica con su tema de investigación “La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 4 años de edad” que al estimular todos los sentidos sensoriales como: el gusto, olfato, vista y tacto permite al niño explorar y descubrir nuevas habilidades que beneficien su aprendizaje. Del mismo modo la captación de nuevos estímulos influye en el proceso de memoria, atención y percepción visual. Juega un papel muy significativo dentro de las funciones cognitivas ya que le permite al infante resolver problemas, razonar con mayor agilidad, desarrollar su lenguaje, ser creativo y prepararle para afrontar los problemas de la vida cotidiana.

Finalmente (Ramirez, 2018) en su tema “La estimulación temprana en el desarrollo integral de los niños” menciona que la estimulación temprana debe ser aplicada durante su etapa infantil que va desde los 0 meses a 6 años de edad, generalmente se crean actividades que puedan conectar en su entorno tanto físico como social. Este estudio establece la relación que hay entre la estimulación temprana y motricidad fina durante el crecimiento al definir su coordinación en movimientos musculares, al estimular a menores se contribuye un alto grado de desarrollo cerebral en el niño.

1.2 Objetivos

Una vez definido los antecedentes investigativos, se detalla el grado de importancia de esta presente investigación: Juegos de memoria visual, en la estimulación de la atención visomotora de los niños del nivel inicial en la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”.

Objetivo General

Como objetivo general se propone: Determinar la incidencia de los juegos de memoria visual, en la estimulación de la atención viso motora de los niños del nivel inicial en la “Unidad Educativa Madre Gertrudis”.

Primer objetivo específico: Fundamentar teórica y científicamente las variables entorno a juegos de memoria visual y la estimulación de la atención viso motora.

Para fundamentar teórica y científicamente en las variables entorno a juegos de memoria visual y la estimulación de la atención visomotora se indagó y se profundizó en una serie de repositorios de distintas universidades, libros digitales, artículos científicos, los cuales aportaron mayor información para la elaboración de la presente investigación.

Variable Independiente: Juegos de memoria visual.

De acuerdo con (Román, 2020) los juegos de memoria visual son considerados como juegos de la inteligencia, su objetivo es ejercitar al cerebro mediante la vista, el cual consiste en un ejercicio elemental para estimular la percepción visual y espacial. Por lo tanto, permite al niño recordar en su memoria información relacionada con imágenes. El infante al emparejar dos cartas o encontrar diferencias entre ambas fotografías va desarrollando su capacidad cognitiva. Por tal motivo, que le permite aprender al alumno con facilidad los colores, números, formas y el abecedario.

Asimismo (Velázquez, 2020) menciona la importancia que genera los juegos de memoria visual en la educación, ya que favorece a la coordinación visomotora, uno de los factores claves que se trabaja al aplicar estos juegos es la retención y el almacenamiento de información en el cerebro. El infante día a día aprende un sin número de contenidos y que mejor estimularlos con los juegos de memoria visual que aportan habilidades diferentes dentro de su aprendizaje, cabe destacar que las actividades plateadas deben ser continuas para obtener pro mejoras en su desarrollo infantil.

Los beneficios que se logra al jugar juegos de memoria visual es mejorar la visión, la coordinación óculo manual, el pensamiento rápido, razonamiento activo, la atención voluntaria y el aumento de palabras en su vocabulario. Este tipo de juegos se realiza a través de actividades recreativas encargadas de estimular la mente, a través de diferentes dinámicas que posee estímulos visuales (Gomes, 2020).

Es por ello que (Rothman, 2019) considera que los juegos de memoria visual proponen un sin número de actividades que brindan beneficios en la vida del ser humano, para lo cual se recalca los más importantes dentro del desarrollo de la estimulación de la atención visomotora de los niños del nivel inicial. A continuación, se menciona algunos de los juegos: sudoku, dominó, laberintos, simón dice, bingo, triqui, puzzles, pompones, el espejo, juego veo veo, juegos de diferencias y juegos memorizar fichas.

El docente al trabajar con juegos de memoria visual en su proceso de enseñanza-aprendizaje ocupa un rol de mediador en el cual mantiene una comunicación abierta con su alumno y pueda expresar de manera natural sus dificultades que presenta al realizar las actividades propuestas. Por lo tanto, el docente se convierte en un guía que va trabajando al mismo ritmo que el niño, en efecto la maestra evita realizar preguntas cerradas que limiten a los estudiantes con sus respuestas. Para ello es totalmente aludido que realice comentarios positivos que alienten a los estudiantes durante su juego-trabajo para logren un aprendizaje mediante la diversión y exploración con su entorno (Lages, 2014).

De la misma forma (Megías, 2019) establece que el juego comprende una necesidad básica en la vida del ser humano, factor principal que estimula al infante en sus primeros meses de nacido. A través del juego los niños/as desarrollan su lenguaje verbal mediante la integración y socialización con su entorno, contemplado como un ejercicio recreativo en la cual pone en evidencia su creatividad y la imaginación. El acontecimiento es totalmente voluntario no se puede obligar a nadie a jugar ya que es una actividad placentera que siempre busca en los niños la diversión y distracción total.

Por otra parte (Sánchez, 2020) aborda que la imaginación es la facultad de percibir objetos o personas que no se encuentran presentes, el niño al imaginar fomenta la curiosidad de buscar o recordar imágenes en su memoria. Por lo tanto, para estimular la imaginación su inicio se da a través de la narración de cuentos seguidamente parte de los juegos de memoria. En cuanto a la creatividad es la capacidad de transformar la imaginación a una realidad, favorece al desarrollo de la comunicación con la sociedad y permite al infante convertirse en un ser con una autoestima elevada, en el cual pone en evidencia su sensibilidad, originalidad, y habilidades.

De esta manera el (Ministerio de Educación, 2014) indica que la metodología juego trabajo radica en organizar diferentes espacios de aprendizaje donde el niño/a pueda explorar en diferentes rincones, distinguida por una metodología flexible en la cual brinde oportunidades de desarrollo y aprendizaje. Por lo tanto, la metodología juego-trabajo influye en los niños a canalizar un desarrollo social, emocional, intelectual y físico. El juego-trabajo es reconocido como una actividad de suma importancia durante la infancia porque brinda la oportunidad al niño de experimentar y convivir con su entorno a través de los diferentes rincones de aprendizajes.

En cuanto a los rincones de aprendizajes el autor (Englehart, 2020) alude que son espacios definidos donde el niño puede ser constructor de su propio aprendizaje, a través de estos espacios los niños desarrollan sus habilidades motoras conjunto con la docente quien conlleva el proceso de aprendizaje en el cual permite al niño trabajar libremente o seguir instrucciones, los rincones más habituales son: el de construcción, dramatización, ciencias, música, juegos tranquilos en esta área los infantes van desarrollando efectivamente sus habilidades motoras.

Conforme (González, 2021) las habilidades motoras son movimientos naturales como correr, saltar, brincar en la vida del ser humano. Para ello en esta habilidad básica se emplea constantemente la coordinación y el equilibrio, esto indica la relación que conlleva con la motricidad gruesa y fina. Posteriormente vaya trabajando el alumno se puede recalcar que la motricidad gruesa realiza

movimientos en las partes del cuerpo como: brazos, piernas a diferencia que la motricidad fina trata de realizar movimientos con los músculos de las manos y dedos.

Variable dependiente: Estimulación en la atención visomotora.

Según (Bernal, 2018) establece que la atención visomotora es una habilidad cognitiva que se trabaja simultáneamente con los ojos y las manos, al emplear nuestra atención visual a las manos se genera el proceso de coordinación óculo - manual, de tal modo que se utiliza los ojos para dirigir la atención ya que nuestro cerebro necesita saber dónde se sitúa el cuerpo en el espacio. Generalmente el ser humano con la información percibida visualmente suele corregir errores mediante los diferentes movimientos del cuerpo, es así que a lo largo de los años varios docentes de las instituciones educativas suelen estimular la atención visomotora mediante distintas técnicas de aprendizaje lo cual beneficia y ayuda en el aprendizaje de los niños.

En la opinión (CEP, 2019) plantea que la estimulación de la atención visomotora es de suma relevancia ya que por medio de ello se logra influenciar en el desarrollo del dominio del cuerpo, incentivando a la coordinación de movimientos musculares pequeños. Para lo cual permite ajustar con precisión los movimientos corporales como respuesta a estímulos visuales, mediante la observación se realiza interrogantes que puede ser aludidos por el mismo protagonista. Sus principales características dentro del estímulo de la atención visomotora deben ser controladas al momento de rasgar, cortar, pintar y escribir.

Los beneficios que se obtiene al estimular la atención visomotora en la edad de 4 a 5 años, es mejorar la habilidad de usar correctamente las tijeras, lápices de colores con el único objetivo que el infante logre a través de sus cortes trazos más precisos. Podemos incluir, la definición de la lateralidad, direccionalidad y el equilibrio. Al fomentar la atención visomotora en niños del nivel inicial se va incentivando a los

inicios de la lectoescritura, es por ello que al plantear actividades lúdicas dirigido para niños debe ser totalmente llamativo que ocupe completamente la atención en las actividades planteadas (Torres, 2019).

Bajo la opinión de (Salamanca, 2018) la estimulación sensorial desarrolla en los niños/as un desplazamiento de información recibida a través de los sentidos, en ella se promueve una interacción en la comunicación, el beneficio que genera en los infantes es el conocimiento de su propio cuerpo y aprender a seguir instrucciones. Su cerebro es capaz de generar respuestas a diferentes estímulos logrando así un progreso de mínimas capacidades que se centran en las percepciones y sensaciones de los niños.

El desarrollo sensorial en la etapa preescolar radica en percibir el mundo y en él sus colores, formas y texturas. Por ello es muy importante estimular todas sus capacidades sensoriales que generen respuestas óptimas en su entorno, el niño al ir explorando usa sus cinco sentidos como: el oído, vista, gusto, olfato, tacto. Con el fin de mejorar sus habilidades motoras que ayude a crear bases de aprendizajes y a desarrollar sus capacidades lingüísticas que facilite la integración con su medio donde pueda expresar sus emociones y dificultades al realizar una actividad lúdica (Serrano, 2019).

Por otro lado (Regidor, 2015) considera que la estimulación temprana aplicado en niños de nivel inicial benefician mucho durante su crecimiento ya que se define como un conjunto de técnicas que aportan habilidades al infante tanto físicas como mentales, se centra en los estímulos de adaptación, concentración, socialización y recepción de ideas. La importancia que genera en los niños la estimulación temprana es fortalecer el cuerpo y desarrollar su cerebro, para lo cual se empieza estimulando la motricidad gruesa a través de movimientos libres seguidamente se trabaja en la motricidad fina la cual realiza dibujos independientes cabe destacar que esta estimulación debe ser impartida desde los 0 meses hasta los 6 años de edad.

Los beneficios que se obtiene al realizar estimulación temprana a infantes de 4 a 5 años de edad es enriquecedor para su aprendizaje. Lo que se logra, es incentivar su imaginación, creatividad y su autonomía para lo cual es factible en la vida del ser


humano. Sin embargo, esta estimulación permite a los estudiantes mostrar sus habilidades y trabajar en su autoestima (Bravo, 2014).


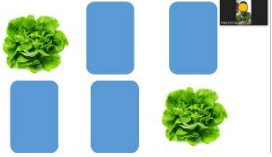

Segundo objetivo específico:

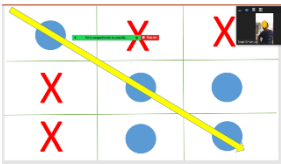


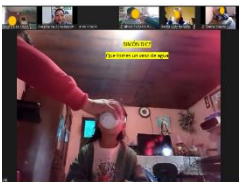
- Recopilar información sobre la aplicación de los juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora de los niños del nivel inicial.

Para cumplir con el segundo objetivo específico se utiliza la entrevista aplicada a 3 docentes de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis” la misma que consta de 5 preguntas abiertas, en la cual se define los diferentes juegos de memoria visual que suelen utilizar las dos docentes en beneficio a la atención visomotora de los niños y niñas del nivel inicial II. Por lo tanto, se menciona los siguientes:

Tabla 1. Juegos de memoria visual

Juegos de memoria visual	Indicaciones	Destrezas desarrolladas
1. Juego de las diferencias 	La docente explica que este juego consiste en señalar las diferencias que hay entre dos imágenes netamente similares, para lo cual puede hacerlo el infante solo o a su vez acompañado brindándole así un aspecto competitivo al niño o niña.	✓ Identifica las diferencias que hay entre objetos, fotografías según su forma, color o tamaño.

<p>2. Juego de memorizar fichas</p> 	<p>La docente alude que el juego consiste en memorizar la ficha en un orden numérico relacionado según su temática para que sea más fácil responder a la pregunta ¿Dónde estaba la peinilla? de manera que el niño recuerde su orden o ubicación.</p>	<p>✓ Reconoce la ubicación de objetos mediante las nociones espaciales: cerca, lejos, junto, atrás, adelante.</p>
<p>3. Juego de emparejamiento de cartas</p> 	<p>La maestra indica que este tipo de juego es flexible para cualquier tema acogido por el estudiante, se trata de colocar fichas en una mesa con su respectiva pareja, se ubica la ficha al lado contrario y se procede a mezclar. De modo que genere un nivel de dificultad en el infante para que asimismo empiece a buscar ficha por ficha.</p>	<p>✓ Establece la relación con la correspondencia entre dos imágenes, fichas o fotografías.</p>
<p>4. Juego de laberintos</p> 	<p>La maestra explica que los laberintos se centran específicamente en mostrar un camino de principio a fin de modo que el objeto logre llegar a su destino, en este juego los niños son capaces de seguir las reglas e instrucciones propuestas por dicho juego.</p>	<p>✓ Sigue reglas que se encuentran establecidas por el juego.</p>

<p>8. Juego de triqui</p> 	<p>Este juego normalmente necesita de dos participantes cada uno de ellos debe colocar un símbolo con el que logre realizar una línea recta o diagonal teniendo en cuenta 3 colocaciones de símbolos para ganar la partida.</p>	<p>✓ Participa en los juegos grupales asumiendo roles y siguiendo reglas.</p>
<p>9. Juego veo veo</p> 	<p>Aquí el infante debe ir nombrando los objetos que la maestra le va presentando con el único fin de ir reconociendo los objetos que se encuentran en su alrededor.</p>	<p>✓ Describe imágenes oralmente, estructurando oraciones más complejas</p>
<p>10. Juego del espejo</p> 	<p>Este juego es uno de los más divertidos ya que se usa el sentido de la vista y el oído. El niño debe seguir las indicciones de la docente según las partes del cuerpo que ella vaya señalando.</p>	<p>✓ Mantiene un adecuado control postural al seguir las indicaciones.</p>
<p>11. Juego simón dice</p> 	<p>Para finalizar con el último juego “Simón dice” el niño debe escuchar la indicación y de manera veloz realizar la acción por ejemplo simón dice “tu mamá debe beber agua contigo”.</p>	<p>✓ Ejecuta actividades coordinadamente según la actividad.</p>

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Entrevista

Tercer objetivo específico:

- Analizar la relación de los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención viso motora de los niños del nivel inicial.

Para dar cumplimiento con el tercer objetivo específico se indagó en libros digitales y artículos científicos, con la única intención de conocer la relación que genera los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora asimismo se utilizó la información recabada mediante la ficha de observación que fue aplicada durante las clases virtuales, en la cual se evidenció la aplicación de los diferentes juegos de memoria visual y su beneficio que posee. A continuación, se menciona lo investigado.

De acuerdo a la opinión (Snels, 2021) considera que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje es importante utilizar diferentes métodos, técnicas que motiven al infante aprender cosas nuevas en su niñez, para ello se menciona los juegos de las diferencias que ayuda a su percepción visual mediante una plena observación y concentración al encontrar posibles diferencias entre dos imágenes similares, de tal modo que al aplicar este juego se vaya estimulando al cerebro por medio de su atención visomotora de una manera sana y enriquecedora .

Por otro lado, se encuentra una eficaz relación de los juegos de memoria visual con la motricidad fina ya que permite desarrollar en él diferentes estilos de aprendizaje y sin duda alguna mediante ello los niños y niñas adquiere diferentes destrezas en el ámbito educativo, este tipo de juegos trae consigo un sin número de beneficios tanto para la docente como para el alumno ya que al estimular la mente los niños se vuelven independientes en sus tareas o actividades plantadas asimilando así un inicio a su independencia y autonomía (Mendiara, 2016).

A comparación de (Bruner, 2020) menciona que las habilidades obtenidas mediante los juegos de memoria visual es enriquecedora para el ámbito educativo ya que el niño aprende jugando y divirtiéndose, el juego en la vida del infante es un acto placentero que lo acompaña en el transcurso del diario vivir es por ello que al

estimular la atención visomotora a niños de edades tempranas es beneficioso tanto para su coordinación óculo- manual como para la iniciación a la lectoescritura.

Por lo tanto (Rodríguez, 2018) establece que la atención visomotora de los niños/as debe ser trabajada frecuentemente por el adulto evitando así cualquier tipo de trastorno educativo en el infante, generalmente el conocimiento que tiene el niño se da a través de su función visomotora es por ello que la relación con los juegos de memoria visual es favorable en su lateralidad, direccionalidad y razonamiento rápido lo cual atribuye en niño un aprendizaje significativo.

Asimismo (Schuba, 2019) alude que este tipo de juegos potencian en las habilidades cognitivas de los alumnos en el cual permite desarrollar su lenguaje y demostrar su creatividad, imaginación, coordinación, concentración, atención todo lo que sea favorable para los niños y sin duda alguna permite preparar al niño o niña en un ser competitivo que busque alcanzar siempre lo que tanto desea a través de sus eficientes procesos y no se convierta en un ser conformista.

Finalmente, mediante la ficha de observación se pudo verificar que la relación que posee los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora es factible ya que de acuerdo a las docentes que aplican este tipo de juegos obtienen rigurosos resultados para la iniciación a la lectoescritura lo que genera niños preparados y enriquecedores de nuevos conocimientos durante su vida cotidiana.

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Los materiales que se utilizó para elaborar esta investigación fue una entrevista dirigida a 3 docentes del nivel inicial en la Unidad Educativa “Madre Gertrudis” en la cual se planteó 5 preguntas abiertas (Anexo 1), y fue aplicada a través de la plataforma virtual zoom, en la cual se recabó información pertinente acerca de la aplicación de los juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora.

Además, se aplicó una ficha de observación dirigida a niños y niñas del nivel inicial II que consta de 5 ítems (Anexo 2) misma que fue validada mediante el método Alfa de Cronbach con una validez del 0,930 la cual permite confiar en el instrumento, además se analizó la relación de los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención viso motora mediante el programa SPSS.

2.2 Métodos

La presente investigación se basa de los siguientes métodos detallados a continuación:

Se propone un paradigma enfocado en la Teoría Crítica la cual permite pensar, observar y actuar al momento de jugar juegos de memoria visual, empleando la teoría a la práctica. Según (Ortiz L. , 2015) señala algunos de los aspectos que la llegan a caracterizar: la visión holística que concibe lo real y la relación entre el investigador y el fenómeno al mantener un dialogo por naturaleza dialéctica.

El estudio planteado cuenta con un enfoque mixto, cuali-cuantitativo porque permite comprender las experiencias vividas por parte de los participantes. Para (Hernández S., 2014) una investigación mixta radica de un proceso de integración

sistemática de los métodos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio, este enfoque se centra en la recolección de datos y procedimientos de análisis sobre la información recabada a profundidad.

El enfoque Cualitativo busca alcanzar cualidades del trabajo que se está realizando mediante la descripción, exploración y explicación del porqué mediante las entrevistas aplicadas, que explora la comprensión de los fenómenos sociales donde la búsqueda principal es el significado de la comprensión de la realidad, orientado así al descubrimiento de saberes (Galeano, 2020).

Asimismo (Ñaupas, 2016) menciona que el enfoque Cuantitativo busca visibilizar y medir el trabajo estadísticamente a través de la recolección de datos mediante la observación , ya que centra en las causas y la explicación de los hechos que se estudia, orientada a la comprobación de hipótesis mediante un análisis matemático.

El tipo de investigación es básica porque permite fundamentar en los juegos de memoria visual así un descubrimiento asociado con la atención visomotora. Según (Baena, 2014) alude que la investigación básica se apoya dentro de un contexto teórico, el cual pretende describir el desarrollo del conocimiento por medio de la recolección de datos. Está basado por una realidad convertida en un producto de la curiosidad.

El diseño de la investigación es exploratorio secuencial, ya que en este diseño la recopilación y el análisis de datos van seguidos por estudios de datos cuantitativos. Sin embargo se da prioridad al aspecto cualitativo del estudio y las conclusiones que se integran durante la fase de interpretación de la investigación (Campos, 2021).

Cuenta con un alcance descriptivo, porque permite describir los datos e información que se obtienen a través de los instrumentos aplicados, se centra básicamente en la población y el fenómeno a estudiar para recabar información coherente y precisa (Hernández S., 2014) menciona que un alcance descriptivo únicamente pretende medir o recoger información según las variables establecidas por el estudio.

De acuerdo a la red de inclusión (Anexo 3) conjuntamente con la operacionalización de variables (Anexo 4), la técnica utilizada en esta investigación es la entrevista con su respectivo instrumento basado en un guion de preguntas abiertas que fue aplicada a docentes de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, mismas que fueron validadas por dos expertos acorde al tema (Anexo 5).

A continuación, se aplicó la técnica de la observación, utilizando como instrumento la ficha de observación dirigido plenamente a niños y niñas del nivel inicial II paralelo “A”, el mismo que es un instrumento cuantitativo ya que denota la necesidad de brindar una interpretación de acuerdo a la escala de valoración establecida por el sistema educativo la cual es valorada con 1 iniciado, 2 en proceso y 3 logrado (Anexo 6). Posteriormente se realizó la validación por el programa SPSS mediante el método estadístico Alpha de Cronbach, teniendo como fiabilidad un 0,930 el cual permite confiar en el instrumento para la elaboración de conclusiones de la presente investigación.

Fiabilidad

Gráfico 1. Fiabilidad escala de variables

→ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	24	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.930	.930	5

Fuente: Programa SPSS

La población está compuesta por 3 docentes y 24 niños/as del nivel inicial II paralelo “A” de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis” pertenecientes al cantón Cevallos (Anexo 7) quienes brindan los datos correspondientes la misma que es establecida como una muestra por conveniencia, la cual permite contar con miembros accesibles para ser parte de la muestra.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

La información que se presenta a continuación es obtenida mediante una ficha de observación aplicada a 24 niños y niñas del nivel inicial II paralelo “A” y una entrevista dirigida a 3 docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”.

Para empezar, se trabajó con un grupo de 24 niños y niñas del nivel inicial II paralelo “A” entre 4 a 5 años edad. De esta manera, se aplicó una ficha de observación que constó de 5 ítems con una valoración de: iniciado, en proceso y logrado. Con el propósito de analizar la relación de los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención viso motora de los niños.

Por consiguiente, se aplicó una entrevista a 3 docentes del nivel inicial, el cual constó de 5 preguntas abiertas permitiéndoles dar su opinión libremente. La intención al realizar esta entrevista fue recopilar información sobre la aplicación de los juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora.

3.1.1 Análisis de datos obtenidos con la ficha de observación aplicada a niños/as del nivel inicial II

Tabla 2. Participa con agrado en los juegos

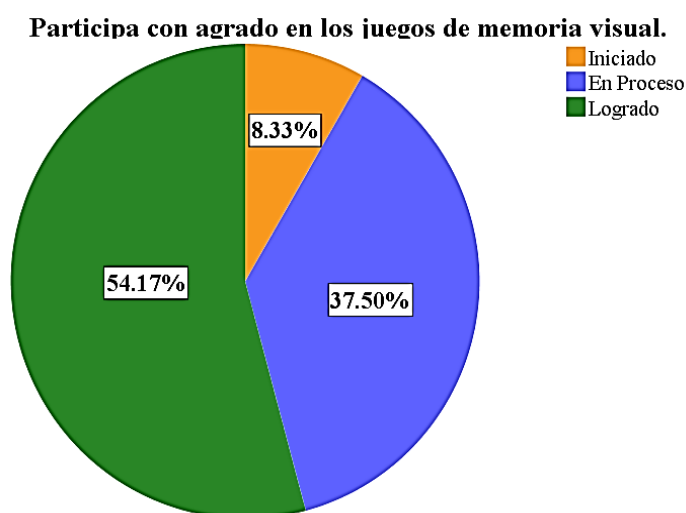
Ítem 1 Participa con Agrado en los Juegos de Memoria Visual.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Iniciado	2	8.3
En Proceso	9	37.5
Logrado	13	54.2
Total	24	100

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 2. Participa con agrado en los juegos



Elaborado por: De La Cruz Daysi

Análisis: La siguiente información fue recopilada mediante la observación a 24 niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis nivel inicial II que representa un total de 100% en donde se puede evidenciar que el 54,17% participa en los juegos mientras que el 37.50 % se encuentra en proceso, el 8,33% está iniciando.

Interpretación: Se puede deducir que la ficha de observación ha permitido tener un análisis acerca del grado de participación en los juegos de memoria visual tienen los estudiantes llegando a concluir que la mayoría han logrado participar en los

juegos visuales y llegan a tener una motivación de aprendizaje alta, mientras que el resto se encuentra en proceso o iniciando este método.

Tabla 3. Respeta las reglas de los juegos

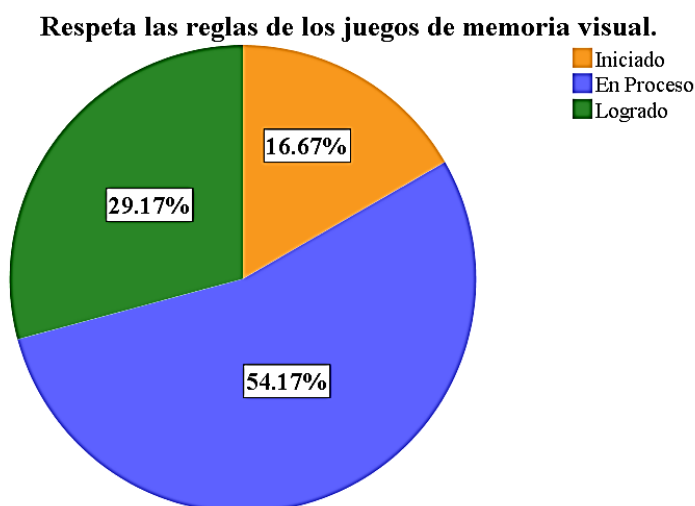
Ítem Respeta las reglas de los juegos de memoria visual.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Iniciado	4	16.7
En Proceso	13	54.2
Logrado	7	29.2
Total	24	100

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 3. Respeta las reglas de los juegos



Elaborado por: De La Cruz Daysi

Análisis: La siguiente información fue recopilada mediante la observación a 24 niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis nivel inicial II que representa un total de 100% en donde se puede evidenciar que el 54,17% se encuentra en proceso siguiendo indicaciones para respetar las reglas de los juegos de memoria visual mientras que 29,17% ya adquirió las reglas por otra parte el 16,67% está iniciando en el proceso.

Interpretación: Se puede deducir que la ficha de observación ha permitido tener un análisis sobre que tanto respeta las reglas de los juegos de memoria visual en donde la mayor parte de niños y niñas se encuentran en proceso; respetar las reglas es importante ya que permite obtener un mejor desempeño y una mejor coordinación visomotora.

Tabla 4. Concentración al momento de jugar

Ítem 3 Mantiene una concentración al momento de jugar juegos de memoria visual.

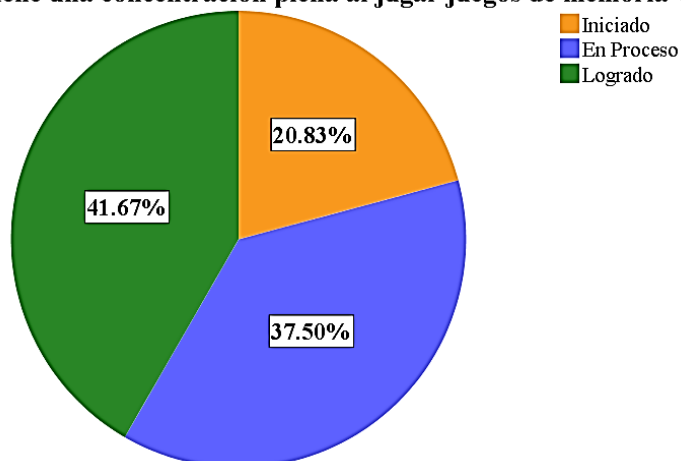
Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Iniciado	5	20.8
En Proceso	9	37.5
Logrado	10	41.7
Total	24	100

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 4. Mantiene una concentración al jugar

Mantiene una concentración plena al jugar juegos de memoria visual.



Elaborado por: De La Cruz Daysi

Análisis: La siguiente información fue recopilada mediante la observación a 24 niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis nivel inicial II que representa un total de 100% en donde se puede evidenciar que el 41,67% ha logrado tener una

concentración al jugar los juegos de memoria visual, por otra parte, el 37.5% está en proceso para poder adquirir la concentración y el 20.83% está iniciando.

Interpretación: Se puede deducir que la ficha de observación ha permitido tener un análisis acerca del porcentaje de estudiantes que mantienen una concentración al jugar mientras que la otra mitad aún se encuentran en proceso para poder tener la atención requerida se espera tener una buena estimulación de la atención visomotora de niños y niñas.

Tabla 5. Coordinación en los movimientos

Ítems 4 Logra una adecuada coordinación en sus movimientos musculares al momento de cortar, rasgar, pintar y pegar.

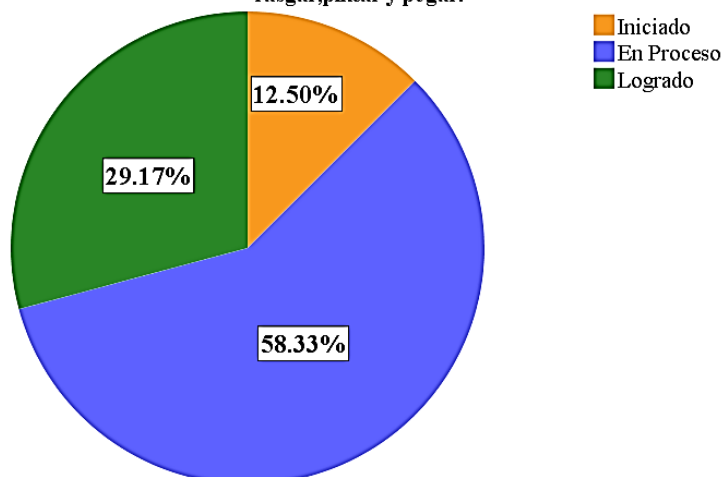
Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Iniciado	3	12.5
En Proceso	14	58.3
Logrado	7	29.2
Total	24	100

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Ficha de Observación

Gráfico 5. Coordinación en los movimientos

Logra una adecuada coordinación en sus movimientos musculares al momento de cortar, rasgar, pintar y pegar.



Elaborado por: De La Cruz Daysi

Análisis: La siguiente información fue recopilada mediante la observación a 24 niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis nivel inicial II que representa un total de 100% en donde se puede evidenciar que el 58,33% logra una coordinación en sus movimientos musculares al momento de cortar, rasgar, pintar y pegar mientras que el 29,17% ha logrado adquirir esta técnica y el 12.5 % está iniciando y la docente se encuentra brindando la motivación para que todo el grupo pueda estar en un mismo nivel de atención visomotora.

Interpretación: Con el uso de la ficha de observación se ha podido evidenciar que la gran mayoría de la población de niños y niñas mantiene coordinación de los movimientos, mientras que la otra parte aún se encuentra estimulando su atención visomotora.

Tabla 6. Reconoce la ubicación de objetos

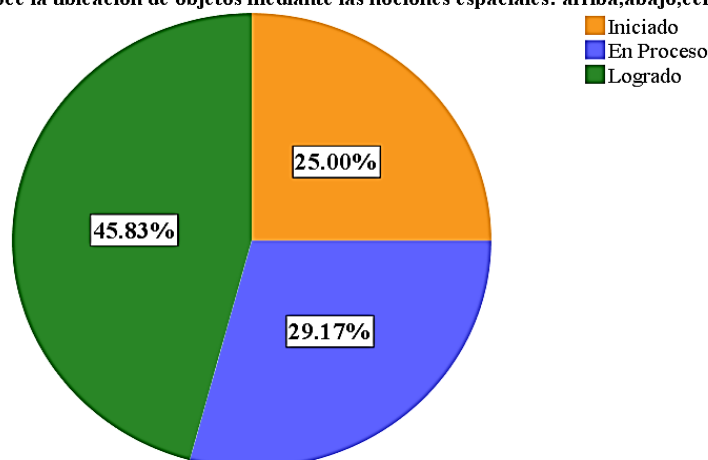
Ítem: Reconoce la ubicación de objetos mediante las nociones espaciales: arriba, abajo, cerca, lejos.

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Iniciado	6	25
En Proceso	7	29.2
Logrado	11	45.8
Total	24	100

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Ficha de Observación

Reconoce la ubicación de objetos mediante las nociones espaciales: arriba, abajo, cerca, lejos.



Elaborado por: De La Cruz Daysi

Análisis: La siguiente información fue recopilada mediante la observación a 24 niños y niñas de la Unidad Educativa Madre Gertrudis nivel inicial II que representa un total de 100% en donde se puede evidenciar que el 45.83 % reconoce la ubicación de objetos mediante las nociones espaciales arriba, abajo, cerca, lejos el 29.17 % aún se encuentra adquiriendo la destreza de reconocer la ubicación de objetos, además el 25.0% está en el proceso de inicio para tener un mejor reconocimiento de las nociones que son impartidas por parte del docente.

Interpretación: Mediante la ficha de observación generada a los niños y niñas se ha podido tener una visión amplia, para poder tener una idea clara y trabajar en los temas que los niños vayan necesitando sobre los juegos de memoria visual de esta manera ampliar su conocimiento a través de la estimulación de la atención visomotora.

DISCUSIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS/AS DE INICIAL II

De acuerdo a la ficha de observación aplicada, se puede evidenciar que los juegos de memoria visual son acogidos por los niños y niñas de niveles iniciales, ya que la gran mayoría participa con agrado. Se puede señalar que mediante este tipo de juegos los infantes logran estimular su atención visomotora beneficiando así al desarrollo de destrezas dentro de los diferentes ámbitos de aprendizaje, como manifiesta (Huerta, 2015) los educadores en la vida de los niños deben convertirse en seres facilitadores donde plasmen diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje en el cual motiven y aliente al infante por aprender.

De la misma manera durante las observaciones de las clases virtuales se pudo visualizar que los niños y niñas se encuentran en proceso al momento de seguir algún tipo de indicación o instrucción impartida por parte de la docente. Es así que los infantes van asumiendo poco a poco el seguir reglas.

Al ejecutar los juegos de memoria visual en la estimulación de la atención visomotora, se obtiene que el niño o niña prese una total concentración al momento de realizar actividades de rasgado, cortado, pintado y pegado. Es por ello que (Ortiz A. , 2019) indica que la atención viso motora influye mucho en la coordinación óculo – manual durante el proceso de enseñanza, ya que al estar concentrado puede realizar actividades enriquecedoras.

En el nivel inicial II, se puede evidenciar que los niños/as se encuentran aún en proceso durante sus actividades de coordinación ya que lo asimilan poco a poco al momento de jugar o realizar distintas actividades. Por lo tanto (Vázquez, 2021) alude que para lograr obtener una buena coordinación en los niños se debe estimular su atención visomotora al menos 3 veces a la semana.

Sin embargo, la gran mayoría de estudiantes logran identificar las diferentes nociones espaciales sin mostrar ninguna dificultad, es por ello que se concuerda con (Cañizares, 2017) que las nociones espaciales en los niños brindar la capacidad de dirigirse o indicar el lugar donde se encuentra ubicados permitiéndole de esta manera al infante el reconocimiento y asimilación de ubicar correctamente el objeto.

ANÁLISIS DE DATOS OBTENIDOS CON LAS ENTREVISTAS APLICADAS A LAS DOCENTES DEL NIVEL INICIAL.

Tabla 7. Análisis de datos obtenidos de las entrevistas

PREGUNTAS	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3
<p>Pregunta 1: ¿Describe dos juegos para el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial?</p>	<p>Primeramente yo puedo describir los juegos de las competencias que consiste en presentar láminas o fichas se trata de encontrar el objeto que no esté repetido, otro juego es el de rompecabezas también los juegos de mesa y juegos construcción se puede jugar también dentro de la arena por lo que es beneficioso para su memoria.</p>	<p>Yo por lo general utilizó más los juegos de memorizar fichas y encontrar diferencias porque considero que son los más entretenido para los niños yo utilizó estos juegos más para el ámbito de lógico matemático porque ahí es donde los niños suelen tener más dificultad y de esa manera trabajó con la memoria.</p>	<p>Discúlpeme, pero no he realizado juegos de memoria visual yo trabajo más con conciencias lingüísticas y videos educativos.</p>
<p>Análisis: El uso de los juegos de memoria visual corresponde directamente al nivel de preparación de las docentes los mismos que depende del conocimiento que manejen durante su aplicación, notándose así claramente que la docente 1 y 2 tienen más conocimiento sobre los juegos y beneficios que ayuda a desarrollar la memoria visual a diferencia de la otra docente que optan por utilizar distintos métodos de enseñanza-aprendizaje para lo cual crea un desconocimiento por el uso y beneficios que tienen este tipo de juego memoria visual.</p>			
<p>Pregunta 2: ¿Cuál es la frecuencia con la que aplica Juegos de Memoria Visual?</p>	<p>Como estamos todavía nosotros nivel inicial II de la Unidad Educativa Madre Gertrudis trabajando virtualmente en la semana jugamos de dos a tres veces con los juegos de memoria visual como a esconder en la pantalla y adivinar quien falta o encontrar colores o imágenes que no son iguales.</p>	<p>Pues yo aplico 3 días por semana considero que este tipo de juegos ayuda mucho para la concentración y para la memoria y también beneficia al cerebro.</p>	<p>Ninguna porque no aplico y además creo que no suelen ser divertidos para los niños.</p>
<p>Análisis: Al aplicar frecuentemente los juegos de memoria visual se obtiene mayores resultados, por lo tanto las docentes manifiestan que aplican con frecuencia para estimular la atención visomotora beneficiando así la motricidad fina en los niños/as, sin embargo una de las</p>			

docentes considera que estos juegos son aburridos lo cual su idea le impide a utilizarlos y en obtener pro mejoras en la atención visomotora de los niños.			
Pregunta 3: ¿Cuánto tiempo emplea los juegos de memoria visual en clase?	Dependiendo el caso jugamos la memoria visual en las clases virtual de 5 a 6 minutos con la finalidad de distraerse.	Normalmente lo hago por 10 segundos o exagerado 5 minutos cada juego ya que suelo realizar dos a tres actividades en la clase.	Lo que pasa es que yo considero que en la virtualidad es muy difícil trabajar con estas técnicas con los niños porque no van a participar y se pueden distraen fácilmente por esa razón es que he trabajado más con plastilina, preparando masa casera, pintura, algo que sea atractivo y llamativo para los niños algo que puedan manipular, ya que en el aspecto visual y auditivo aún no he logra obtener mayor atención con los niños.
Análisis: El tiempo empleado en aplicar los juegos de memoria visual ayudan a los niños a distraerse y convivir con su entorno, por lo tanto, las docentes al emplear tiempo estipulado entre los 5 y 6 minutos ayuda al niño a refrescar su memoria y distracción total a diferencia de la docente 3 que no logra obtener mayor atención en el aspecto visual y auditivo con los niños, este tipo de falencia se le presenta por desconocimientos y orientaciones sobre los nuevos métodos de enseñanza – aprendizaje, como lo son los juegos de memoria visual.			
Pregunta 4: ¿Señale dos beneficios que obtienen los niños al practicar frecuentemente los juegos de memoria visual?	Primeramente, los niños ejercitan su cerebro con la memorización de varios juegos entonces eso en los niños agiliza la sana mentalidad también la estimulación al cerebro al estimular las neuronas beneficiando a las actividades en los cuales trabajamos nosotras dentro inicial como distinguir los colores o percibir diferencias en fotografías.	Los beneficios que se obtiene son algunos como el desarrollo del pensamiento, una buena concentración, mejoría en su motricidad fina e incluso muestran mejoras en su coordinación al momento de cortar o rasgar papeles y sin duda alguna suelen pintar de maravilla.	No puedo mencionarlo ya que desconozco del tema y no he podido aplicar aún.

Análisis: Uno de los principales beneficios que se obtienen al practicar juegos de memoria visual sin duda alguna es la atención visomotora la cual permite al infante estimular su coordinación óculo manual de manera que las docentes poco a poco trabajan en ella, con el fin de mejorar sus destrezas al momento de realizar actividades de coordinación a desacuerdo con la otra docente que admitió totalmente desconocer del tema el cual conlleva en si una gran desconocimiento de los beneficios que esta pueda lograr alcanzar.

<p>Pregunta 5: ¿Señale las razones por las que se debe estimular la atención visomotora a los niños?</p>	<p>Estas funciones se relacionan en los niños y niñas, con la comprensión verbal, lectora, el cálculo, entre otras. Por este motivo, entrenar la memoria visomotora desde pequeños es primordial para adquirir destreza a la hora de realizar tareas más complicadas. Gracias a estos y al resto de juegos infantiles que tenemos a lo largo de la vida, las diferentes habilidades y aptitudes de los niños se verán incrementadas de una manera notoria.</p>	<p>Una de las razones por la que es necesario estimular la atención visomotora a niños es por la iniciación de la escritura porque la mayoría siempre muestran dificultades otra razón es por la coordinación que muestra cuando corta figuras al estimular con continuidad se puede desarrollar de manera correcta en el proceso de aprendizaje en la etapa escolar la lectura, la escritura, y los ejercicios matemáticos.</p>	<p>Considero que puede ser la iniciación a la lectoescritura.</p>
---	--	--	---

Análisis: Al estimular la atención visomotora en los infantes, se logra un proceso de información visual con la motricidad fina la cual permite al infante coordinar sus movimientos musculares pequeños. Por lo tanto, las docentes manifiestan que se debe estimular la atención visomotora para que niños y niñas adquieran nuevas destrezas para la iniciación a la lectoescritura.

Análisis General de las Entrevistas Aplicadas a Docentes del Nivel Inicial

De acuerdo con la información recabada mediante la aplicación de entrevistas a docentes del nivel inicial, se puede determinar que los juegos de memoria visual ayudan al infante a estimular su cerebro de una manera saludable la cual brinda la capacidad de ejercitar a la memoria de una forma espontánea, sin embargo la mayoría de docentes manifiestan que mientras más juegos de memoria integren en el aprendizaje mayormente serán los resultados ya que el factor principal en la vida de un niño y niña es el juego.

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Entrevistas

3.1.2 Análisis y discusión de los resultados

Tabla 8. Análisis de datos de la Variable Independiente

<u>CATEGORÍAS</u>	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	ARGUMENTO TEÓRICO O ESTADO DE ARTE SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORIAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
Variable Independiente	Juegos de la memoria visual				
Memoria Visual	El uso de los juegos de memoria visual corresponde directamente al nivel de preparación de las docentes los mismos que depende del conocimiento que manejen durante su aplicación, notándose así claramente que la docente 1 y 2 tienen más conocimiento sobre los juegos y beneficios que ayuda a desarrollar la memoria visual a diferencia de la otra docente que optan por utilizar distintos métodos	A través de la aplicación de los juegos de memoria, se puede apreciar que docente opta por trabajar consecutivamente la memoria visual, lo cual genera en los niños un agrado eficaz por participar e incluirse en este tipo de juegos y se interpretan de manera clara que los juegos de memoria visual son acogidos por los infantes.	Según (Méndez, 2020) manifiesta que la memoria visual dentro del aprendizaje es muy importante, ya que brinda la capacidad de recordar las características de los objetos presentados a detalle, asimismo la memoria visual trabaja conjuntamente con la concentración, por lo que necesario aplicar juegos de memoria visual dentro del ámbito educativo.	Mediante la información obtenida a través de la entrevista y ficha de observación, concuerdan con el autor al establecer que memoria visual dentro del ámbito educativo es de suma importancia ya que brinda la capacidad de retener y almacenar información en la memoria de los niños.	Tras el análisis efectuado por las categorías, la memoria visual permite al infante almacenar cualquier tipo de información presentada por su color, forma, letra, símbolo o figura lo cual permite a los niños/as desarrollar habilidades de pensamiento y comprensión. Del mismo modo, la docente manifiesta que al trabajar con la memoria visual en

	de enseñanza-aprendizaje para lo cual crea un desconocimiento por el uso y beneficios que tienen este tipo de juego memoria visual.				cada uno de los alumnos logra mejora la concentración y potenciar habilidades visomotoras.
Motricidad Fina	Al aplicar frecuentemente los juegos de memoria visual se obtiene mayores resultados, por lo tanto las docentes manifiestan que aplican con frecuencia para estimular la atención visomotora beneficiando así la motricidad fina en los niños/as, sin embargo una de las docentes considera que estos juegos son aburridos lo cual su idea le impide a utilizarlos y en obtener mejorías en la atención visomotora de los niños.	A través de la observación se pudo verificar el seguir reglas en los juegos de memoria visual por parte de los infantes, el cual reside que el infante conoce lo que está permitido hacer, esto ayuda entender comportamientos buenos y malos asimismo se visualizó las indicaciones que la docente al estimular la motricidad fina.	(Serrano, 2019) afirma que la motricidad fina se centra plenamente en trabajar los músculos pequeños en los niños y niñas, lo cual a su vez se logra una mayor estimulación en su pinza digital preparándole así para el inicio a la lectoescritura, este se ve reflejando poco a poco mediante el dominio y precisión de movimientos finos que le puedan otorgar una seguridad y autonomía en el infante.	Tras el análisis de los instrumentos aplicados y con la opinión del autor se puede definir que la motricidad fina ayuda significativamente en la vida cotidiana del infante, a mantener un buen equilibrio y coordinación para la realización de las actividades propuestas por la docente.	Para ello, la motricidad fina es una de las beneficiadas lo cual prepara al infante para el ámbito educativo, ya que asimila una eficaz coordinación de movimientos musculares pequeños. Por lo tanto, con los ojos se dirige al estímulo visual mientras que con las manos se ejecuta la tarea, motivo importante para estimular la atención visomotora durante la etapa de preescolar.

Direccionalidad	El tiempo empleado al aplicar los juegos de memoria visual ayudan a los niños a distraerse y convivir con su entorno, por lo tanto, las docentes empleando tiempo estipulado entre los 5 y 6 minutos los cual ayuda al niño a refrescar su memoria y distracción total a contrariedad de la docente 3 que no logra obtener mayor atención en el aspecto visual y auditivo con los niños, este tipo de falencia se le presenta por desconocimientos y orientaciones sobre los nuevos métodos enseñanza – aprendizaje, como lo es los juegos de memoria visual.	Al observar la aplicación de los juegos de memoria visual frecuentemente por la docente, se puede comprobar que los niños y niñas del inicial II logran reconocer la ubicación de objetos el cual aporta en un gran progreso dentro del ámbito educativo.	La direccionalidad consta de aspectos que entrelazan para la lectoescritura se refiere a todo aquello que se encuentra situado orientado en alguna dirección o ubicación (Blanco, 2020).	Se evidencia que direccionalidad en la etapa preescolar es factor principal para la iniciación a la lectoescritura lo cual brinda al infante la habilidad de ubicar objetos arriba, abajo, izquierda, derecha.	Asimismo, la direccionalidad trabaja conjuntamente con las habilidades visomotoras, en el cual brinda al infante la capacidad de ubicar la izquierda, derecha, arriba, abajo en objetos que no conforman precisamente con su propio cuerpo el cual requiere una buena estimulación a la atención visomotora.
------------------------	---	---	--	--	--

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Entrevistas

Tabla 9. Análisis de datos de la Variable Dependiente

<u>CATEGORÍAS</u>	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LAS ENTREVISTAS	RESPUESTAS SELECCIONADAS ACORDE AL TEMA EXTRAÍDAS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN	ARGUMENTO TEÓRICO O ESTADO DE ARTE SOBRE LO QUE OPINAN LOS AUTORES A LAS CATEGORÍAS	RESULTADOS POR CATEGORIAS	RESULTADOS POR VARIABLES GENERALES
Variable dependiente	Estimulación de la atención visomotora				
Coordinación Visomotoras	Uno de los principales beneficios que se obtienen al practicar juegos de memoria visual sin duda alguna es la atención visomotora la cual permite al infante estimular su coordinación óculo manual de manera que las docentes poco a poco trabajan en ella, con el fin de mejorar sus destrezas al momento de realizar actividades de coordinación a desacuerdo con la otra docente que admitió totalmente desconocer del tema el cual conlleva	Tras el análisis de la ficha de observación se establece que los niños del nivel inicial II mantienen una concentración plena al momento de jugar juegos de memoria visual lo cual genera un gran beneficio dentro de la coordinación visomotora.	(Levin, 2020) manifiesta que la coordinación visomotora se encuentra plenamente dirigida en el campo de la visión, manos y dedos considerada como una habilidad cognitiva que ejecuta todos los movimientos determinados por la vista, su fin va dirigido hacia la atención y percepción visual.	Al analizar la información recolectada por la entrevista y ficha de observación, se puede identificar que al ir estimulando la coordinación visomotora frecuentemente se logra alcanzar movimientos controlados reflejando así resultados celebres.	En esta categoría las docentes están de acuerdo que, para poder obtener resultados favorables, se debe estimular la coordinación visomotora con frecuencia. Puesto que si no se realiza una estimulación con continuidad el proceso al que se pretende llegar no será logrado.

	en si una gran desconocimiento de los beneficios que esta pueda lograr alcanzar.				
Coordinación óculo manual	Al estimular la atención visomotora en los infantes, se logra un proceso de información visual con la motricidad fina la cual permite al infante coordinar sus movimientos musculares pequeños. Por lo tanto, las docentes manifiestan que se debe estimular la atención visomotora para que niños y niñas adquieran nuevas destrezas para la iniciación a la lectoescritura.	Mediante el análisis se puede observar que la mayor parte de infantes se encuentran aún en proceso al momento de coordinar sus movimientos musculares pequeños.	Para (Gervilla, 2016) la coordinación óculo manual implica movimientos controlados que necesitan de mucha precisión donde se usa paralelamente las manos y los ojos para realizar actividades de rasgado, cortado, pegado y pintura estimulando así a una buena coordinación óculo-manual.	Se determina que la coordinación óculo manual es una habilidad cognitiva compleja, en el cual consiste que los ojos fijen un objetivo mientras que las manos ejecuten una tarea.	De la misma manera en la coordinación óculo manual se cumple una función muy importante dentro de los diferentes ámbitos de aprendizaje lo cual conlleva al niño a tener mayor facilidad al realizar las actividades planteadas por las docentes generando en si una autonomía propia en los niñas y niñas.

Elaborado por: De La Cruz Daysi

Fuente: Entrevistas

DISCUSIÓN DE LA ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES DEL NIVEL INICIAL

Una vez analizado los resultados de la entrevista se puede indicar que el juego de memoria visual en la etapa preescolar ayudó a estimular de manera saludable al cerebro del infante, beneficiando su motricidad fina, razonamiento, creatividad e imaginación a través de la estimulación de la atención visomotora con el único fin de desarrollar en los niños y niñas sus destrezas en el ámbito educativo.

Las docentes del nivel inicial utilizan este juego de memoria visual como un método de enseñanza-aprendizaje ya que consideran que es uno de los juegos que mayormente se centra en el razonamiento y concentración. Según (Condemarín, 2016) manifiesta que los juegos de memoria visual aportan en la educación de manera activa con diferentes beneficios y destrezas. Sin duda alguna los niños y niñas de inicial II mediante este método de aprendizaje lograron potenciar sus habilidades cognitivas, es así que al practicar frecuentemente este juego se obtiene resultados celebres y enriquecedores para su atención visomotora.

La importancia que establecen las docentes de estimular la atención visomotora a edades tempranas, es por los diferentes obstáculos que presentan la gran mayoría de infantes al empezar actividades de coordinación óculo-manual. Es por ello que (Suro, 2019) alude que un niño debe estimular su atención visomotora mediante juegos sencillos o actividades recreativas que busquen interactuar con su entorno de manera divertida y satisfactoria buscando siempre el bienestar del infante.

La gran mayoría de niños mediante una buena estimulación en su atención visomotora facilita diferentes actividades de rasgado, cortado, pintado y pegado lo cual genera en el infante una eficaz concentración y atención, asimismo se puede visualizar que la mayor parte de docentes tienen considerables conocimientos acerca de los juegos de memoria visual.

3.2. Verificación de la Hipótesis

Para verificar la hipótesis se analizó los resultados finales dentro del parámetro establecido en Iniciado, En proceso y Logrado para lo cual, se consiguió evidenciar que 5% de niño/as se encuentran iniciando, el 20% se encuentra en proceso y el 75% se encuentra en logrado.

HO: Existe una relación moderada entre los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora.

HI: No existe una relación moderada entre los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora.

Gráfico 7

Verificación de la Hipótesis

➔ Pruebas no paramétricas

[Conjunto_de_datos1] C:\Users\User\Downloads\tabulacion daysi (14).sav

Resumen de prueba de hipótesis

	Hipótesis nula	Test	Sig.	Decisión
1	La distribución de Resultado Juegos de Memoria Visual es normal con la media 11,167 y la desviación típica 1,37.	Prueba Kolmogorov-Smirnov de una muestra	,061	Retener la hipótesis nula.

Se muestran las significancias asintóticas. El nivel de significancia es ,05.

Elaborado por: De la Cruz Daysi

Fuente: Entrevistas

Se retiene la hipótesis nula con un nivel de significancia del 0,061 lo cual quiere decir que la relación entre las 2 variables es moderada según el coeficiente de correlación de Spearman.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Desde la fundamentación teórica científica se evidenció, que los juegos de memoria visual son considerados juegos de la inteligencia, los cuales promueven en los infantes una concentración plena, un razonamiento rápido favoreciendo así el desarrollo cerebral. De igual manera este tipo de juegos es uno de los más trabajados por las docentes, utilizados como estrategias para el proceso de enseñanza-aprendizaje lo cual ha resultado muy beneficioso y estimulante para el desarrollo de la atención visomotora y apoyo para los diferentes ejes, ámbitos de desarrollo y aprendizaje según el currículo de educación inicial.
- De acuerdo con la opinión de las docentes del nivel inicial se puede evidenciar, que no todas tienen conocimiento acerca de los juegos de memoria visual lo cual se han limitado en la utilización de este tipo de juegos en sus clases, ya que desconocen los beneficios que pueden lograr, por lo que prefieren seguir con los métodos tradicionales, a diferencia de las otras docentes que si encuentran favorable la aplicación de los juegos de memoria visual lo cual ayudó a recopilar información importante sobre algunos juegos que potencian la estimulación a la atención visomotora.
- Mediante la tabulación de datos realizados a través del programa SPSS se puede acotejar que existe una la relación modera entre los juegos de memoria visual con la estimulación de la atención visomotora; en donde la mayor parte de niños y niñas que fueron observados participan en los juegos de memoria visual ,sigue las reglas especificadas, mantienen una buena concentración, coordinan los movimientos musculares, reconocen la ubicación de cada objeto, lo que

permite el desarrollo y dominio del cuerpo desde lo pequeño hasta lo más complejo mientras que un menor porcentaje de niños se encuentra en proceso, para lo cual se espera a futuro resultados concretos y positivos para mantener al grupo en iguales condiciones.

- Llegando a concluir los juegos de memoria visual conjunto con la estimulación de la atención visomotora brindan a los infantes numerosos beneficios dentro de los diferentes ámbitos de aprendizaje facilitando tanto a la docente como al niño el proceso de enseñanza- aprendizaje.

4.2 Recomendaciones

- Se recomienda que la fundamentación teórica científica definida en esta investigación, sea tomada en cuenta para ilustrarse acerca de los juegos de memoria visual y la gran variedad que existe, lo cual aporta numerosos beneficios en la estimulación de la atención visomotora de los niños y niñas.
- Es importante utilizar nuevos métodos de enseñanza- aprendizaje dentro del ámbito educativo y que mejor aprender jugando, es por ello que se recomienda a las docentes ampliar sus conocimientos a través de capacitaciones y congresos sobre los juegos de memoria visual, buscando así un progreso en el aprendizaje de los infantes y no quedarse estancada con los métodos tradicionales que la mayor parte genera aburrimiento y distracción total en los alumnos.
- Se recomienda prestar mayor atención a los niños que muestran algún tipo de problema o dificultad al momento de estimular su atención visomotora con los juegos de memoria visual, con el fin de alcanzar que todos los niños y niñas se encuentren en un mismo nivel de aprendizaje y estimulación.
- Es factible buscar diferentes métodos de enseñanza aprendizaje que motive al alumno aprender día a día cosas innovadoras que genere una exploración, integración y descubrimiento en donde el niño sea el principal autor de su aprendizaje.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=6aCEBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=investigacion+basica+investigacion&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwik6_mrk-z0AhVjRjABHQMBBJQQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=investigacion%20basica%20investigacion&f=false
- Barreto, J. (2020). *El juego como estrategia de estimulación en el desarrollo de atención y memoria en los niños de educación general básica [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]*. Repositorio Institucional, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22799>
- Bernal, J. (2018). *200 Juegos y Ejercicios de Coordinación Óculo-Motriz*. España. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=0YWFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=coordinaci%C3%B3n+motriz&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Blanco, I. (2020). *Mente y aprendizaje: Neuropsicología aplicada a la educación*. Costa Rica. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=uRXTDwAAQBAJ&pg=PT46&dq=direccionalidad+para+ni%C3%B1os+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiyhtnh1J71AhVCRjABHZEkAmsQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=direccionalidad%20para%20ni%C3%B1os%202020&f=false>
- Bravo, M. (2014). *La educación temprana de 3 a 7 años: Pautas y ejercicios de estimulación*. España. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=SUFIAwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=estimulacion+temprana+,+estimulacion+sensorial&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=estimulacion%20temprana%20%2C%20estimulacion%20sensorial&f=false
- Britton, L. (2020). *Jugar Y Aprender. El Metodo Montessori: Guia De Actividades Educativas Desde los 2 A los 6 Años*. España. Obtenido de https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Bruner, N. (2020). *El juego en los límites II*. Buenos Aires. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=WCcAEAAAQBAJ&pg=PT412&q=el+juego+infantil+2014&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjh19zX7Kf1AhX3TjABHZxfBtEQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%202014&f=false>
- Campos, A. (2021). *Métodos mixtos de investigación*. Colombia. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=AIYqEAAAQBAJ&pg=PT54&dq>

=dise%C3%B1os+exploratorio+secuencial&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj3nv77lez0AhUeQzABHX6UafwQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=dise%C3%B1os%20exploratorio%20secuencial&f=false

- Cañizares, J. (2017). *Enciclopedia para Padres, sobre Actividad Física, Salud y Educación en los niños*. España. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=0g7ADgAAQBAJ&pg=PA228&dq=nociones+espaciales+en+ni%C3%B1os+2015&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiFk6-Dt6j1AhXUQzABHbF9DfsQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=nociones%20espaciales%20en%20ni%C3%B1os%202015&f=false>
- CEP. (2019). *Educador (Educación Infantil). Comunidad de Madrid. Temario específico Vol.II*. Madrid. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=FYukDwAAQBAJ&pg=PA403&dq=visomotora+en+ni%C3%B1os+2019&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiiJ29x-L0AhXFTDABHskTCwAQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=visomotora%20en%20ni%C3%B1os%202019&f=false>
- Condemarín, M. (2016). *Madurez escolar*. Chile. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=tujmDwAAQBAJ&pg=PT334&dq=percepcion+visual+para+ni%C3%B1os+2014&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwif6pfV0aj1AhVRZzABHRWFAS4Q6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=percepcion%20visual%20para%20ni%C3%B1os%202014&f=false>
- Englehart, D. (2020). *Juegos STEM en los Rincones de Aprendizaje*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=El4DEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=rincones+de+aprendizaje&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=rincones%20de%20aprendizaje&f=false
- Fanlo, Á. (2016). *Estimulación de habilidades cognitivas visuales a través del juego [Tesis de Licenciatura, Universidad Zaragoza]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://zaguan.unizar.es/record/59146/files/TAZ-TFG-2016-2123.pdf>
- Flores, J. (2020). *El uso de la metodología de aprendizaje basado en juegos en el desarrollo de la comprensión auditiva [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]*. Repositorio, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22752>
- Galeano, M. (2020). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Colombia. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=Xkb78OSRMI8C&pg=PA24&dq=enfoque+cualitativo+cuantitativo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiV5Yiz8az0AhVcm2oFHX0QCpIQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=enfoque%20cualitativo%20cuantitativo&f=false>
- Gervilla, Á. (2016). *El currículo de Educación Infantil: Aspectos básicos*. España. Obtenido de

- <https://books.google.com.ec/books?id=5vakDwAAQBAJ&pg=PT35&dq=la+coordinacion+oculo+manual+ni%C3%B1os+2016&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiX5fWD3Zv1AhW7VzABHVpWCD8Q6AF6BAGHEAI#v=onepage&q=la%20coordinacion%20oculo%20manual%20ni%C3%B1os%202016&f=false>
- Gomes, D. (2020). *Mejore sus Capacidades Mentales: Su cerebro también necesita entrenamientos*. México. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=4-b3DwAAQBAJ&pg=PT12&dq=juegos+de+memoria+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj6mePq9uH0AhVkrjABHaVXDQ44ChDoAXoECAsQAg#v=onepage&q=juegos%20de%20memoria%202020&f=false>
- González, I. (2021). *Actividad motora: Una aproximación integral*. México. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=DgBMEAAAQBAJ&pg=PA75&dq=habilidades+motoras+2021&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwisqZvBxeL0AhXwQjABHVpVCrkQ6AF6BAGGEAI#v=onepage&q=habilidades%20motoras%202021&f=false>
- Gutiérrez, D. (2015). *Prevalencia de las habilidades perceptuales visuales, la integración viso-motora [Tesis de Licenciatura, Universidad de la Salle]*. Repositorio Institucional, Bogotá. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1035&context=maest_ciencias_vision
- Hernández S., R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.uca.ac.cr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2017%2F10%2FInvestigacion.pdf&chunk=true>
- Hernández S., R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Huerta, R. (2015). *Mujeres maestras: identidades docentes en Iberoamérica*. Barcelona. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=jnongDaSnL0C&printsec=frontcover&dq=maestras&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=maestras&f=false
- Lages, S. G. (2014). *Rol del profesor del siglo XXI y metaprendizaje en las aulas*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=AnmkBwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+rol+del+docente&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20rol%20del%20docente&f=false
- Levin, E. (2020). *Pinochos: marionetas o niños de verdad*. Madrid. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=ytXuDwAAQBAJ&pg=PT240&dq=coordinacion+visomotora+levin+2020&hl=es->

- 419&sa=X&ved=2ahUKEwiw0_LG2aj1AhVITDABHVPUDAwQ6AF6B
AgJEAI#v=onepage&q=coordinacion%20visomotora%20levin%202020&
f=false
- Lewin, M. (2019). *Crianza con ciencia*. México: Penguin. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=upCiDwAAQBAJ&pg=PT77&dq=estimulacion+visomotora+2019&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiqwMf7jLX0AhVtQjABHZHjD7sQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=estimulacion%20visomotora%202019&f=false>
- Megías, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa&f=false
- Méndez, J. (2020). *Áreas de Corrección Para Niños Con Problemas de Aprendizaje Y Su Control*. Costa Rica. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=4vrH6VqgASwC&pg=PA83&dq=memoria+visual+en+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjtoKvK0Zv1AhVkvzABHb8ICnEQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=memoria%20visual%20en%20ni%C3%B1os&f=false>
- Mendiara, J. (2016). *Psicomotricidad educativa*. España. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=F7wRDQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=motricidad+fin+2016&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj4aHv66f1AhWdRTABHdmEAVwQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=motricidad%20fin+202016&f=false>
- Ministerio de Educación. (2014). *Curriculo de educación inicial*. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Muschett, I. (2020). Juegos adaptados para estimular la memoria visual en escolares con discapacidad intelectual leve. *Olimpia*, 634. Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1627/2897>
- Ñaupás, H. (2016). Enfoque Cualitativo Cuantitativo. *Repositorio Digital*, 11, 12. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Enfoque+Cualitativo+Cuantitativo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjlrz88az0AhU112oFHANUBmMQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=Enfoque%20Cualitativo%20Cuantitativo&f=false>
- Ortiz, A. (2019). *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica*. México. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=WceHeEzSUuMC&pg=PA53&dq=proceso+ense%C3%B1anza+aprendizaje+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwis5u3Ataj1AhU2RDABHbXvCpYQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=proceso%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20ni%C3%B1os&f=false>

- Ortiz, L. (2015). Epistemología y metodología de la investigación configuracional. *Revista Arrancada*, 20(37), 211-225. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=PyejDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Paradigmas+de+investigaci%C3%B3n+cient%C3%ADfica.+Abordaje+desde+la+competencia+epist%C3%A9mica+del+investigador&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjnof2OpPDzAhUdRDABHdEsDQIQ6AF6BAgHEAI#v=onepage>
- Palomino, J. (2019). *Los juegos de memoria mejoran el aprendizaje de la adición y sustracción* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional, Huánuco. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/3031>
- Ramirez, V. (2018). *La estimulación temprana en el desarrollo integral en niños* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27085>
- Regidor, R. (2015). *Las capacidades del niño. Guía de Estimulación Temprana de 0 a 8 años*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/Las_capacidades_del_ni%C3%B1o_Gu%C3%ADa_de_Estim.html?id=yJcBgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es-419&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rodríguez, L. (2018). *Educación Infantil*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=mvVKDwAAQBAJ&pg=PA218&dq=coordinacion+VISOMOTORA+2018&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwidgI6t7qf1AhW_SjABHWkGBdUQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=coordinacion%20VISOMOTORA%202018&f=false
- Román, P. (2020). *Accesibilidad de las TIC para la diversidad funcional cognitiva*. Barcelona: Octaedro. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=UsfjDwAAQBAJ&pg=PA79&dq=juegos+de+memoria+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjrvsOp9OH0AhUSSzABHeBTDkMQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=juegos%20de%20memoria%202020&f=false>
- Rothman, A. (2019). *Juegos para Niños +101 Actividades infantiles ¡Divertidas, creativas* (Somos Mamás ed.). Argentina. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=rX2cDwAAQBAJ&pg=PA73&dq=juegos+de+memoria&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjXqJiW_vX0AhUNTTABHbuCC0w4HhDoAXoECAkQAg#v=onepage&q=juegos%20de%20memoria&f=false
- Salamanca, L. (2018). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=yhdfDwAAQBAJ&pg=PA48&dq=la+estimulacion+sensorial++autor+salamanca&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiQlf2NktX0AhV_TDABHXhBC1UQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=la%20estimulacion%20sensorial%20%20autor%20salamanca&f=false

- Sánchez, J. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación*. Barcelona. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=tgXeDwAAQBAJ&pg=PT7&dq=imaginacion+infantil+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjEisyvmuL0AhV-SzABHcQQBv0Q6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=imaginacion%20infantil%202020&f=false>
- Schuba, V. (2019). *La coordinación y el entrenamiento propioceptivo*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=aNetDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=coordinaci%C3%B3n&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=coordinaci%C3%B3n&f=false
- Serrano, P. (2019). *La integración sensorial: en el desarrollo y aprendizaje infantil*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=kykDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=desarrollo+sensorial&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=desarrollo%20sensorial&f=false
- Serrano, P. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas*. Madrid. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=NPikDwAAQBAJ&pg=PT5&dq=que+es+la+motricidad+fina&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwj0rs-X2pv1AhWBSjABHSG1ARwQ6AF6BAgMEAI#v=onepage&q=que%20es%20la%20motricidad%20fina&f=false>
- Snels, N. (2021). *Descubre Cuál Sobra Libro-puzzle - Juego de Encontrar las Diferencias*. Madrid. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=ij0wEAAAQBAJ&pg=PP1&dq=juego+encontrar+++las+diferencias+para+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjf0Z7Jl6H1AhUORzABHQr_DPUQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=juego%20encontrar%20%20%20las%20diferencias%20para%20ni%C3%B1os&f=false
- Suro, J. (2019). *Antes de leer: Todo lo que debemos saber para facilitar la lectura*. España. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=DJsEAAAQBAJ&pg=PT78&dq=lectoescritura+ni%C3%B1os+2016&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjmn9bj1qj1AhXPQjABHSPVB40Q6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=lectoescritura%20ni%C3%B1os%202016&f=false>
- Torres, G. (2019). *Etapa Infantil y Motricidad*. España. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=dJ2hDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=educacion+motriz+2019&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiWsIPP1-T0AhV5RTABHfijBucQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=educacion%20motriz%202019&f=false>
- Troya, E. (2017). *“La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 4 años con deficiencia mental en el Instituto especial de la ciudad de Latacunga. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]*. Repositorio Institucional, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25368>
- Vázquez, N. (2021). *Actividad motora: Una aproximación integral*. México. Obtenido de

<https://books.google.com.ec/books?id=DgBMEAAAQBAJ&pg=PA46&dq=coordinaci%C3%B3n+motriz+2018&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjKp9-rtqj1AhXLTDABHd5-AVk4ChDoAXoECAoQA#v=onepage&q=coordinaci%C3%B3n%20motriz%202018&f=false>

Velázquez, E. (2020). *Aprendizaje reflexivo, enseñanza problémica y juegos educativos por computadora*. Cuba. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=tefzDwAAQBAJ&pg=PA78&dq=juegos+de+memoria+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjrvsOp9OH0AhUSSzABHeBTDkMQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=juegos%20de%20memoria%202020&f=false>

ANEXOS

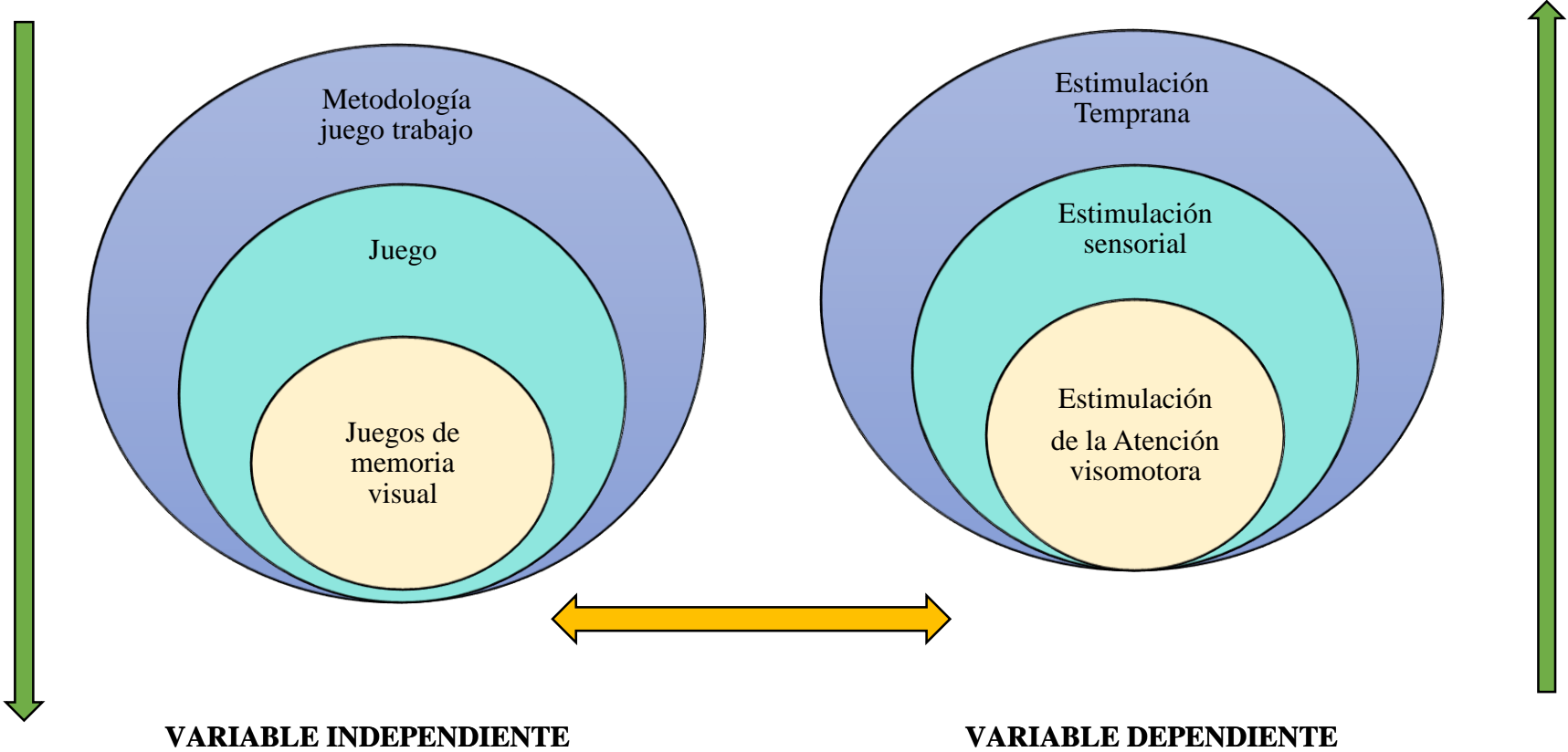
Anexo 1: Entrevista a Docentes

https://utaedu-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/ddelacruz7835_uta_edu_ec/ERmm5pRsPC1Cp5PmwlaZoDMBPjeAqBH1nmjgrGXdnXvnrw?e=90gVgl

Anexo 2: Ficha de observación

https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/ddelacruz7835_uta_edu_ec/ESVipBUqn3ZDihEqH8JkYC4B_3y5rabdZKBuHomUs78csg?e=LWsW9W

Anexo 3: Red de Inclusión



Anexo 4: Operacionalización de variables

V.I: JUEGOS DE MEMORIA VISUAL

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMES (PREGUNTAS)	TÉCNICAS INSTRUMENTOS	POBLACIÓN
Los juegos de memoria visual son actividades que ayudan a ejercitar visualmente la memoria de los infantes, y su único propósito es desarrollar su coordinación visomotora, para que pueda estimular su motricidad fina, además este tipo de juegos genera un aprendizaje cooperativo donde el alumno busca convivir con su entorno (Muschett, 2020, pág. 634).	<p>Memoria Visual</p> <p>Motricidad Fina</p> <p>Direccionalidad</p>	<p>Correlación de Imágenes, objetos</p> <p>Iniciación a la Lectoescritura</p> <p>✓ Arriba ✓ Abajo ✓ Izquierda ✓ Derecha</p>	<p>¿Describa dos juegos para el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial?</p> <p>¿Cuál es la frecuencia con la que aplica Juegos de Memoria Visual?</p> <p>¿Cuánto tiempo emplea los juegos de memoria visual en clase?</p>	<p>Técnicas</p> <p>Entrevista Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Guion de Preguntas abiertas</p> <p>Ficha de Observación</p>	<p>Docentes</p> <p>Niños y niñas</p>

Anexo 5: Entrevistas Validadas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

Objetivo: Determinar la incidencia de los juegos de memoria visual, en la estimulación de la atención viso motora de los niños del nivel inicial en la Unidad Educativa Madre Gertrudis.

- Señale con una X la validación correspondiente que muestre la fiabilidad del presente instrumento.

PREGUNTAS

1. ¿Describa dos juegos para el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

Puede enumerar algunos juegos, para que solo puedan seleccionar la respuesta.

2. ¿Cuál es la frecuencia con la que aplica Juegos de Memoria Visual?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

Es importante esta pregunta para poder desarrollar destrezas y habilidades desde tempranas edades.

3. ¿Cuánto tiempo emplea los juegos de memoria visual durante la clase?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

.....

4. ¿Señale dos beneficios que obtienen los niños al practicar frecuentemente los Juegos de memoria visual?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

.....

5. ¿Señale las razones por las que se debe estimular la atención visomotora a los niños?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

.....

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No Aplicable 0%
X				

Sugerencia:

.....

Nombre del experto: Johana Nataly Torres Padilla

C.C: 1804432761

Título: Lda. En Ciencias de la Educación mención Educación Inicial

Experiencia en el área de investigación: 2 años



FIRMA

Johana Nataly Torres Padilla

C.C: 1804432761



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN

Objetivo: Determinar la incidencia de los juegos de memoria visual, en la estimulación de la atención viso motora de los niños del nivel inicial en la Unidad Educativa Madre Gertrudis.

- Señale con una X la validación correspondiente que muestre la fiabilidad del presente instrumento.

PREGUNTAS

- 1. ¿Describe dos juegos para el desarrollo de la memoria visual en niños del nivel inicial?**

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

Sugerencia

Puede enumerar algunos juegos, para que solo puedan seleccionar la respuesta.

2. ¿Cuál es la frecuencia con la que aplica Juegos de Memoria Visual?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x				
La redacción es clara y exacta.	x				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	x				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	x				

Sugerencia

.....

3. ¿Cuánto tiempo emplea los juegos de memoria visual durante la clase?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x				
La redacción es clara y exacta.	x				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	x				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	x				

Sugerencia

.....

4. ¿Señale dos beneficios que obtienen los niños al practicar frecuentemente los Juegos de memoria visual?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x				
La redacción es clara y exacta.	x				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	x				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	x				

Sugerencia

.....

5. ¿Señale las razones por las que se debe estimular la atención visomotora a los niños?

Valoración / Criterios	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Mantiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x				
La redacción es clara y exacta.	x				
Recoge información necesaria para cumplir con el objetivo planteado.	x				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	x				

Sugerencia

.....

Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No Aplicable 0%
x				

Sugerencia:

.....

Nombre del experto: Dra. SYLVIA ANDRADE

C.C: 1801911890

Título: Lic. EDUCACIÓN PARVULARIA

Dra. ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

Mg. DOCENCIA UNIVERSITARIA

Experiencia en el área de investigación: 8 años

FIRMA



Firma electrónica por:
**SYLVIA
 JEANNETTE
 ANDRADE ZURITA**

Anexo 6: Evidencia de la toma de ficha de observación



Imagen 1: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Deysi,2022

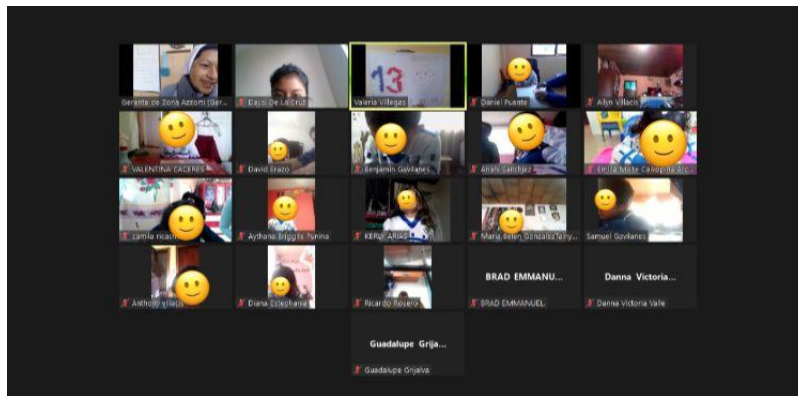


Imagen 2: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Deysi,2022

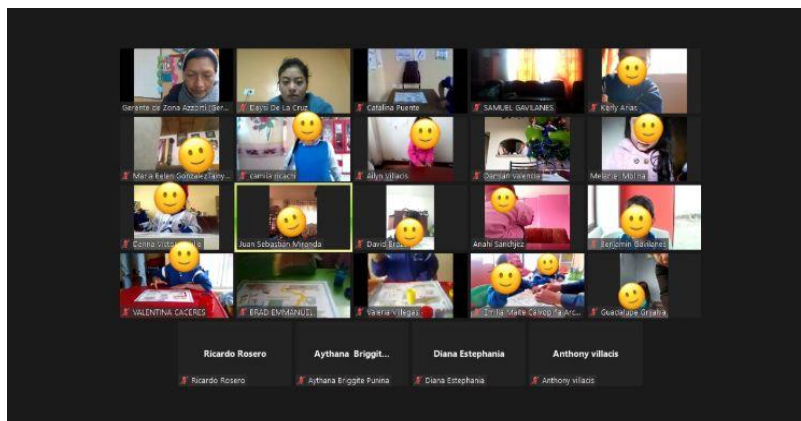


Imagen 3: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Daysi,2022

Anexo 7: Evidencia de la toma de entrevistas



Imagen 4: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Daysi,2022



Imagen 5: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Deysi,2022

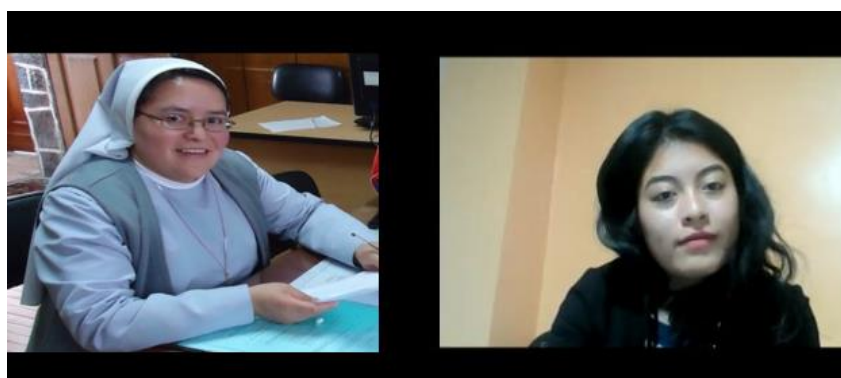


Imagen 6: Evidencia de la toma de ficha de observación
Elaborado por: De La Cruz Deysi,2022

Anexo 8: Reporte Urkund



Document Information

Analyzed document	DEYSI DE LA CRUZ.docx (D126718022)
Submitted	2022-02-01T02:01:00.0000000
Submitted by	Acosta Bones Silvia Beatriz
Submitter email	silviabacostab@uta.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	silviabacostab.uta@analysis.urkund.com



Anexo 9: Carta de Compromiso

CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 4 noviembre de 2021

Dr. Marcelo Núñez Mg.
Presidente
Unidad de Integración Curricular
Carrera de Educación Inicial
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Sor. Edid Elizabeth Aldaz Arias Directora de la Unidad Educativa Madre Gertrudis, me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular bajo el Tema: “ **Juegos de memoria Visual en la estimulación de la atención viso motora de los niños del nivel inicial**” propuesto por la estudiante Daysi Estefanía De La Cruz Martínez, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 1805357835, estudiante de la Carrera de Educación Inicial Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Sor. Edid Elizabeth Aldaz Arias
180228650-8
0993823573
madregertrudis.cevallos@gmail.com